

Tadeo Jones



lenguajes de síntesis

¿Quién engañó a Tadeo Jones?

Marta Martín Núñez

Visionar una película de animación hoy tiene poco que ver con la misma experiencia hace sólo unos años. La voraz irrupción de las nuevas tecnologías en este ámbito ha provocado que lo que hoy llamamos cine de animación no sea ni “cine” ni “animación”. Más bien podemos hablar de infografía, término acuñado por Françoise Holtz Bonneau (1986: 247) para referirse a “la aplicación de la informática a la representación gráfica del tratamiento de imagen”. Las herramientas informáticas se han convertido, queramos o no, en el punto donde van a morir o “mueren” todos los medios tradicionales como el cine, la fotografía, la radio o la televisión, pero la infografía se diferencia de ellos porque nace directamente como unos y ceros en un ordenador, apropiándose de los lenguajes ya desarrollados por los medios tradicionales para transmitir significados. Gómez Isla (2005: 698) se preguntaba en el I Congreso de Teoría y Técnica de los Medios Audiovisuales si la naturaleza camaleónica de este nuevo medio, el tomar lenguajes prestados que no le son propios, es la condición inherente del medio digital. A través de esta reflexión acerca de la esencia de la infografía vamos a analizar el cortometraje de Enrique Gato Borregán y La Fiesta Producciones Cinematográficas S.A., *Tadeo Jones* (2004) (1), galardonado con 50 premios hasta el momento, entre los que destaca el Goya al Mejor Cortometraje de Animación en 2006.

Ciertamente, consideramos *Tadeo Jones* como un cortometraje cinematográfico por el lenguaje a través del cual está construido. De hecho, Enrique Gato no se ha alejado un ápice de los procedimientos propios del Modo de Representación Institucional (BURCH, N., 1999: 17) que tiene como finalidad última conseguir del espectador la percepción de la película como si se tratara de la contemplación naturalista de un trozo de realidad. En esta línea Darley (2002: 141) señala que “esta obsesión por conseguir la apariencia de una modalidad de representación previa (es decir, la cinematográfica) por otros me-

dios constituye uno de los principales objetivos de la industria del cine y de los gráficos por ordenador”. El corto se apropia, por tanto, del lenguaje cinematográfico narrativo propio de las películas de acción, que nace con la vocación de conseguir “el viaje inmóvil” del espectador (BURCH, N., 1999: 205) y, por ello, montaje, iluminación y sonido están al servicio de que el espectador perciba el espectáculo tal como estamos habituados a verlo en el cine clásico convencional.

Resulta interesante observar cómo el lenguaje predominante a través del cual se transmite la historia es el que sitúa a este cortometraje en la categoría de cine. La tecnología con la que se ha creado queda así relegada a un segundo plano, cosa que no podía ser de otra manera ya que la libertad de creación y producción imperante hoy en día provoca que las fronteras del cine como técnicamente se concibió se superen continuamente. Sin embargo, aunque sí que podamos hablar de lenguaje cinematográfico y no de técnica cinematográfica, no deja de ser curioso cómo el *software* con el que se produce la animación infográfica rescata y actualiza todos los elementos propios del medio tradicional. Así, cuando se construye una escena en el 3DS Max se deben colocar cámaras, elegir sus objetivos, determinar su movimiento, o iluminar el *set* del mismo modo que se haría en cine real, con la diferencia de que los ajustes se hacen a golpe de ratón y los resultados son matemáticamente perfectos.

Tadeo Jones es, por tanto, un cortometraje de animación infográfica. ¿Por qué animación? De nuevo, el medio digital se apropia de un lenguaje que no le es propio. Desde el punto de vista de la creación, la animación infográfica poco tiene que ver con las técnicas de animación tradicional, sin embargo, sí adopta su lenguaje visual. El estilo *cartoon* de este cortometraje remite directamente a los dibujos animados tradicionales, pero si realizamos un análisis más profundo del diseño de los persona-

jes podemos establecer relaciones con todo tipo de textos del imaginario colectivo.

Tadeo, el protagonista, es el núcleo del cortometraje ya que éste se creó a raíz del personaje. Se trata de una caricatura de la mítica figura de Indiana Jones, aunque algunos detalles han sido rediseñados y adaptados a un típico explorador *boy-scout* para acentuar el toque humorístico y dotar al personaje, ya adulto, de una ingenuidad infantil. El sombrero y el esquema de camisa clarita y pantalones oscuros son como los del héroe. Sin embargo, el hecho de que los pantalones sean cortos y en lugar de un cinturón multiusos y un látigo, Tadeo lleve una mochila que se adapta a su espalda perfectamente, nos recuerdan más bien a un niño que a un héroe. Además, el toque caricaturesco lo proporciona la propia complexión del personaje que tiene unas extremidades desproporcionadas con el resto de su cuerpo: la gran cabeza, manos y pies, contrastan con un cuerpo pequeño con unos brazos y piernas que nos recuerdan al mítico Mickey Mouse, de Disney. El rostro alargado, con los ojos redondos y juntos y una gran nariz y una gran boca recuerdan, en cierto modo, a Mortadelo, el personaje preferido del propio Gato, y asocian a Tadeo un aire de torpeza que ya adelanta que su indumentaria podría ser un disfraz.

La familia de momias que habita en la pirámide en la que se adentra el protagonista consiste en Papá Momia, Mamá Momia y Bebé Momia. Los tres duermen apaciblemente en su hogar hasta que Tadeo los despierta. Combinan detalles típicos de lo que conocemos como una momia (van vestidas únicamente con vendas) con características de un rol familiar. Por ejemplo, cuando Papa Momia despierta, se despereza, busca sus gafas y comienza a preparar el desayuno. Su frente destacada, la mandíbula cuadrada y los ojos hundidos le hacen desprender un aire fiero y terrorífico que le da un gran parecido a Frankenstein. En cambio, Mamá Momia, que tiene un pequeño negocio familiar en la pirámide (la tienda de recuerdos), destaca por su exuberancia e independencia, adoptando unas poses que recuerdan al famoso personaje de videojuegos (posteriormente llevado a cine) Lara Croft.

Bebé Momia es quien gatea por el suelo, en busca de su juguete, mientras se divierte con su invitado, creando así toda la secuencia de la persecución. Toma como referencia al Bebé de *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* (Who framed Roger Rabbit, Robert Zemeckis, 1988) tanto en su apariencia física como en su comportamiento, malvado más que travieso. Para acentuar su aspecto de momia se rediseñaron los ojos, oscureciendo el contorno y dándoles una forma más horizontal, que recuerda a Dash, de *Los Increíbles* (The Incredibles, Brad Bird, 2004) enfatizando que sólo un bebé momia con capacidades increíbles podría echar de su pirámide a un explorador.

Enrique Gato ha tomado prestados diversos lenguajes que, mezclados y confundidos en un mismo texto, crean un significado determinado. No necesita desarrollar las personalidades de cada personaje para que el público se familiarice y se identifique con ellos, ya que plasma sus rasgos psicológicos más característicos a través de parecidos con otros personajes que presupone que el público también conoce. De esta forma, establece un vínculo de complicidad con el espectador objetivo (2), ahorrándose trama narrativa que, de otra forma, hubiese tenido que desarrollar para conseguir el mismo fin.

A partir de esta idea y del éxito actual de los cortometrajes de animación infográfica que, como *Tadeo Jones*, utilizan una variedad de lenguajes derivados de los clásicos *cartoons*, es interesante reflexionar acerca del debate que atormenta al medio infográfico: ¿qué aporta el fotorrealismo? Para aquellos poco familiarizados con la terminología, el estilo fotorrealista es justamente lo contrario del estilo *cartoon*. La tecnología con la que se construye es exactamente la misma, pero los lenguajes visuales de los que bebe, lejos de las artes plásticas, son la fotografía y el cine real. El estreno de *Final Fantasy* (Final Fantasy: The Spirit's Within, Hironobu Sakaguchi, 2001), —a pesar de que la película haya sido calificada como un “vacuo envoltorio técnico” (3)—, demostró que muy pronto el ojo humano podría confundir animación infográfica con realidad. El film puso de manifiesto la posibilidad de conseguir por medios sintéticos un hiperrealismo exagerado

(que hoy en día aún está más desarrollado), a pesar de no contar con la presencia de un referente real. Según Darley (2002: 34), “el interés por la producción de imágenes figurativas por ordenador llegó a convertirse, a medida que ese potencial se fue materializando, en una fijación por la perfección del fotorrealismo simulado”.

A partir de este momento se abrieron múltiples debates acerca del futuro de los actores de carne y hueso, que podrían ser sustituidos por *synthespians* (4), personajes de animación y es que, según Mark Langer, “nos guste o no, la animación está a punto de ser capaz de simular a la perfección tanto la realidad de la acción real como de conseguir la expresión de aquello que le está vedado a la misma” (5). Pero cuando el reto parecía ser conseguir llegar a crear cine de animación fotorrealista con el que romper las barreras de la realidad, nos encontramos cinco años después, relegando este estilo al territorio de los videojuegos (*The need for speed*, *Pro Evolution Soccer*, *Blade Runner*, etc.).

Debemos recordar, una vez más, que la animación infográfica nace como unos y ceros, por lo que no está vinculada *per se* a un referente real, y, como apunta Gámez (2006) “la ausencia de referente real que imprima una huella lleva, por otro lado, a los creadores a nutrirse de formas representacionales establecidas y reproducir así patrones de decodificación de la realidad con una larga tradición. Esto nos incita como mínimo a cuestionar los deseos de imitación de la realidad que lo digital conlleva”. La animación infográfica, por tanto, una vez “liberada” de lo real, resulta una amalgama de intertextos y pastiches que enriquecen el medio de forma más interesante que la “simple” fotorrealidad. Es por esto por lo que Gámez, (2006) siguiendo a Moszkowicz, concluye que “en materia de simulación digital y, más aún, en un mundo mediatizado, la imagen no remite a algo real, por lo que la verosimilitud se construye en diálogo con otros textos visuales anteriores. La verosimilitud, por tanto, no es virtual, sino relativa”. Además, hace referencia al “carácter espectacular asociado a una producción digital, en



Tadeo Jones, Papá Momia, Bebé Momia y Mamá Momia. /
Gentileza de Tadeo Jones © 2004 La Fiesta P.C. y Enrique Gato.

la que lo que prima es la capitalización de la avanzada tecnología para fines promocionales, [que] pone de relieve el aspecto de construcción que la imagen fílmica posee y que ha estado históricamente contrapuesto a una concepción más naturalista del medio”.

Hay autores como Jameson (1989: 32) que tiran de este hilo para hacer una crítica de los textos digitales; coincidiendo con Baudrillard, reflexiona sobre la aparición de “una cultura completamente nueva de la imagen” que se caracteriza por unos rasgos que “incluyen una ‘carencia de profundidad’ y un interés concomitante por la superficie (superficialidad y espectáculo), una ‘intertextualidad’ generalizada, entendida como una práctica cada vez más extendida de la imitación y la autorreferencia (el ‘pastiche’); y un alejamiento de la originalidad, de la ‘expresión’ y del significado, que se hace patente en la repetición (los *remakes*) y en la ‘nostalgia’”.

Según Jameson, por tanto, la historia tiene muy poca importancia en este tipo de productos, ya que lo que importa es el lucimiento de las últimas tecnologías empleadas en la producción y, como defiende Darley (2002: 95), “la pura excitación y la estimulación visual que producen este tipo de atracciones soslayan casi por completo los procesos de significación y las motivaciones cinemáticas clásicas, conservando sólo las más elementales (y necesarias). Se trata de una experiencia que gira, quizás en torno a la visión aun cuando se dirige al resto de sentidos; una experiencia en la que el significado, entendido a la manera clásica (cinemática), queda sobrepasado o detenido por sensaciones de puro goce, de emoción visceral y casi de vértigo”.

Tanto Jameson como Darley defienden el hecho de que los nuevos productos audiovisuales trabajan mínimamente el contenido y suelen basarse en textos anteriores porque lo que interesa de estas producciones no es la historia, es decir, el qué, sino el cómo. Incluso Darley (2002: 93) llega a afirmar que “la propia tecnología es el mensaje”.

Sin embargo, en *Tadeo Jones* observamos cómo la forma y el contenido se unen para lanzar un

mensaje. Lo que durante todo el corto parece una aventura genuina de un personaje cómico en una moderna pirámide acaba siendo nada menos que una experiencia simulada en un parque de atracciones. Y, precisamente, la animación infográfica, aunque no sea fotorrealista “apunta a que se nos está engañando, a que lo que estamos viendo y experimentando es, precisamente un producto de una falsificación; a que todo es una ilusión. Pero precisamente de lo que se trata es de que nos engañen. [...] Estamos en el espectáculo de magia, donde resulta extraordinariamente divertido que nos engañen, y donde, aunque no estemos seguros de cómo lo han hecho exactamente, nos asombra la astucia con la que lo han conseguido” (DARLEY, A., 2002: 96).

Por lo tanto, forma y contenido se unen en este cortometraje para engañar al espectador, un espectador que busca ser seducido a través de la magia de la ilusión, donde la ambigüedad es una pieza clave, “relacionada con la incertidumbre que despierta el origen de las imágenes: ¿se trata de dibujos animados, de animación tridimensional (de muñecos), de acción real, o quizás, de una combinación de las tres? Uno queda fascinado por las imágenes precisamente debido a esa incertidumbre, seducido por cómo rehace, amalgama y confunde técnicas y fórmulas conocidas. Esa fascinación caracteriza la significativa manera en que se produce la recepción de estas películas” (DARLEY, A., 2002: 136).

De la misma forma que vemos las imágenes sabiendo que se trata de un engaño, ya que nunca existieron en el mundo (escenificadas o no), el *Tadeo* que va a un parque de atracciones es consciente de que la aventura que va a vivir es falsa, de que no existe, pero disfruta también de la ambigüedad de sus peligros, porque su razón le dice que no son reales pero sus sensaciones sí que los experimentan como tal. *Tadeo Jones* traslada el engaño propio de la creación digital (que no es más que dígitos en formas y modos de representación reconocibles por el espectador con el fin de darle placer visual) a la propia historia, en la que los parques de atracciones representan el engaño a los sentidos y, en este caso, el engaño al espectador, que toma desde un primer momento la aventura como verdadera.



Tadeo inicia su "aventura" en la pirámide.

Pero el engaño no acaba en la propia historia y la engañosa forma de representarlo, sino que va más allá a través del elemento fotográfico. La experiencia que ha vivido Tadeo es real porque existen fotografías que así lo prueban: en el puesto de recuerdos de Mamá Momia encontramos una serie de instantáneas de los mejores momentos de su aventura, con todas las caras de susto que ha puesto a lo largo del recorrido. Cuando sale de la pirámide, otra cámara le espera para fotografiarlo junto a su trofeo, una figurita con aspecto dorado que no es más que una chocolatina. Enrique Gato juega aquí con la diferencia entre el medio digital y el medio analógico usando las categorías del signo establecidas por Pierce: la fotografía sería una imagen indicial, es decir, un índice de que ha habido algo en el mundo (escenificado o no) previamente, mientras que las imágenes generadas por ordenador, son icónicas ya que han sido creadas íntegramente en un medio digital. Por lo tanto, ¿qué significa una fotografía de una animación dentro de la propia animación? Se trata de enfatizar y asegurar que aunque se trate de un personaje animado (no real) viviendo una experiencia simulada en un parque de atracciones (también irreal) la aventura ha sucedido porque existe una prueba indicial de ello. Esto pone de manifiesto el hecho de que el espectador tomará como real cualquier cosa que esté presente en su pantalla, sin diferenciar su naturaleza, analógica o digital siempre que responda a unos patrones que le sean fami-

liares porque, en cierto modo, el arte es la mentira que nos permite comprender la verdad (6).

Por lo tanto, a través de *Tadeo Jones*, Enrique Gato pone de manifiesto la existencia del mundo de la simulación, algo con lo que él está muy familiarizado, ya que antes de lanzarse a crear ficción se formó como animador en Pyro Studios, la popular compañía española de videojuegos, creadores de la saga *Commandos* y *Praetorians*. Para ello, se sirve de un cortometraje estilo *cartoon* donde reivindica que la sociedad actual busca el ocio y el engaño en entornos simulados y lo demuestra combinando en una coctelera informática una variedad de lenguajes visuales y audiovisuales que hacen que la forma y el contenido de su obra se potencien mutuamente para lanzar este mensaje. Y es que, como apunta Gómez Isla (2005: 698), "lo verdaderamente extraordinario del medio infográfico [consiste en] su capacidad para fagocitar procedimientos técnicos que no le son propios por naturaleza" y se pregunta si "no estaremos asistiendo con el nuevo medio digital a un proceso de hibridación y mestizaje audiovisual, como una especie de 'poligrafía digital' que nos permite combinar varias disciplinas tradicionales y comenzar a borrar los límites entre ellas".

NOTAS

- (1) El corto se puede visionar a través de Internet en la siguiente dirección: [http://www.ep3.es/?obj_id=1572].
- (2) Paralelismo con el término público objetivo o *target* empleado por la publicidad para referirse al público al que se dirige específicamente un anuncio determinado.
- (3) PALLEJÀ, T., 2001.
- (4) Los *synthespians* son los "actores humanos" simulados en computadora. Su primer intento en grande fue *Final Fantasy: The Spirits Within* (2001), cuyos protagonistas parecían seres humanos, pero eran modelos de computadora movidos con técnicas fotorrealistas, pero que no conseguían desprenderse de cierta rigidez. De todos modos, la evolución de estos programas parece acercar el día en que puedan verse películas "nuevas" de Marilyn Monroe o Charles Chaplin en versión de *synthespians*. [Definición de *Miradas* (2005).]
- (5) LANGER, M., 2005.
- (6) Frase célebre atribuida a Pablo Picasso.

Bibliografía

BURCH, Noël. 1999. *El tragaluz del infinito*. Editorial Cátedra. Col. Signo e Imagen. Barcelona.

DARLEY, Andrew. 2002. *Cultura Visual Digital*. Paidós Comunicación. Barcelona.

GÁMEZ FUENTES, María José. 2006. *Guía para ver y analizar Shrek*. Nau Llibres y Octaedro. Valencia y Barcelona, [en prensa].

GÓMEZ ISLA, José. 2005. “De la fotografía digital a la poligrafía visual” en LÓPEZ LITA, Rafael, MARZAL FELICI, Jose Javier, y GÓMEZ TARÍN, Francisco Javier (eds.). *El análisis de la imagen fotográfica*. Publicacions de la Universitat Jaume I. Castelló de la Plana.

GUBERN, Román. 2003. *Del bisonte a la realidad virtual*. Anagrama. Barcelona.

HOLTZ BONNEAU, Françoise. 1986. *La imagen y el ordenador*. Fundesco y Tecnos. Madrid.

JAMESON, Fredric. 1989. “Marxism and postmodernism”. *New Left Review*, 176.

LANGER, Mark. 2005. “El fin de la Historia de La animación”. En *Miradas*.

[http://www.miradas.eictv.co.cu/index.php?option=com_content&task=view&id=399&Itemid=81&lang=es]

PALLEJÀ, Toni. 2001. “Pura tecnología y nada más”. En *La Butaca. Revista de cine online*. [<http://www.labutaca.net/films/4/finalfantasy3.htm>]

REDACCIÓN DE MIRADAS. 2005. “Glosario mínimo de términos básicos en la animación”. En *Miradas*, 31 de octubre. [http://www.miradas.eictv.co.cu/index.php?option=com_content&task=view&id=405&Itemid=81&lang=es]

Filmografía

Tadeo Jones (Enrique Gato Borregán, 2004)

¿Quién engañó a Roger Rabbit? (Who framed Roger Rabbit, Robert Zemeckis, 1988)

Los Increíbles (The Incredibles, Brad Bird, 2004)

Final Fantasy (Final Fantasy: The Spirit's Within, Hironobu Sakaguchi, 2001)